Athena

NINTENDO64

NUS-CDZJ-JPN



MODEL MUSIC PAINT

デザエモン 3D

DEZAEMON

自分で創る3Dシューティングゲーム

SHOOTING GAME EDITOR



振動パック対応

取扱説明書

このたびは任天堂"NINTENDO 64"専用ソフト『デザエモン3D』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠ 警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

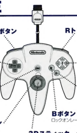
⚠ 警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

CONTENTS

操作方法

GAME



Lトリガーボタン 使用しません。

Rトリガーボタン ボム。

十字キー 使用しません。

Cボタンユニット 使用しません。

スタートボタン EXIT(ゲームモードを抜けます)

Aボタン ショット。

Zトリガーボタン 自機のスピードチェンジ。

Bボタン ロックオンレーザー発射。

3Dスティック 自機の移動。

EDIT



Lトリガーボタン 十字キーの加速ボタン。

Rトリガーボタン
MUSIC：コードとドラムトラックの内部切り替え。
BUILD／LAYOUT：敵情報ウインドウ表示。
(敵配置時)

十字キー 3Dスティックと同じ。

Cボタンユニット
画面のスクロール
MODEL：テクスチャの拡縮と回転。

スタートボタン EXITへのショートカット。

Aボタン アイコン等の決定。

Zトリガーボタン アイコン等の決定機能の実行。

Bボタン
キャンセル
PAINT：ドローウインドウが出ているとき→スポイト機能

3Dスティック カーソルの移動。

NINTENDO 64コントローラについて

NINTENDO 64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

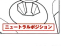
3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。





この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、2ページをご覧ください。

操作方法

コントローラの握り方

「デザエモン3D」では右の図のようなコントローラの握り方（ライトポジション）をお薦めします。この握り方ですと、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができて、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。左手人差し指は、コントローラ裏側のZトリガーボタンを間違えて押してしまうことのないように、自分に合った位置に添えておくと良いでしょう。



コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1～4のうち、コネクタ1に接続してください。

＊このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。



振動パックを使用する場合

このゲームは、別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすることで衝撃を受けた時にコントローラが振動するので、より楽しいプレイを体感することができます。

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ●ご使用の前には、必ず振動パック取り扱い説明書をよくお読みください。
- ●振動パックの抜き差しは、画面の指示に従って行ってください。
- ●乾電池の取り扱いにご注意ください。



シューティングの遊び方

スコア
現在の得点数を表示。
複数の敵をロックオンした状態でレーザーを発射して敵を倒すと、2機目に倒した敵は通常の2倍、3機目に倒した敵は3倍・・・というふうに獲得できるスコアが上昇していきます。

ボム
ボム攻撃中は自機が無敵になります。ボム数には制限があり、0になると使えなくなります。



残機数
残りの自機数を表示。

スピードチェンジ
ゲーム中にZボタンを押すことで、いつでも自機のスピードを3段階に切り替えることができます。

ポーズ
ゲーム中にスタートボタンを押すとゲームが静止します。そのままゲームを取りやめたい時はESCAPEをYESにするとゲームを中止できます。

ロックオンレーザー
レーザーは、どの高度の敵でも倒すことができます。最初は4発までしか連射できませんが、レーザーパワーアップアイテムを取ることで最大8発まで連射できるようになります。

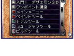
ショット
ショットは自機と近い高度の敵にしか当たりません。パワーアップアイテムを取ることで3段階までパワーアップします。

タイムアタックの遊び方

制限時間内にどれだけ点数がとれるかを競うものです。

チュートリアルモード

ゲームの具体的な作り方をわかりやすく説明してくれるものです。
デザエモン3Dを初めて作る時には、まずこのチュートリアルでゲーム作りの流れを理解してから始めて下さい。スタートボタンで中断、Cの上で前の文章を読みかえせます。(一部を除く)



エディタについて

ゲーム作りの流れ

絵を描いたり、ポリゴンモデルを作って自分だけのオリジナルゲームを作る（デザインする）モード。ペイント、モデル、ビルド、ミュージックの4つのツールを使いこなし、サンプルゲームに負けないくらいのシューティング大作を作ってみよう。

以下のような流れでゲームを作ります。

■素材作り

① → ② → ③

① ペイントツール



ゲーム中に使う画像（テクスチャ）を作る。

② モデルツール



ゲーム中に使うポリゴンモデルを作る。

③ ミュージックツール



ゲーム中に使う音楽を作る。

■組み立て

ビルドモード



自機エディタ
自機・武器・アイテム・爆発を設定する。

敵エディタ
敵のアニメ・動き・特殊効果を設定する。

タイトルエディタ
タイトルの絵や画面効果を設定する。

マップエディタ
地上マップのテクスチャなどを設定する。

エンディングエディタ
スタッフロール用の絵を設定する。

レイアウト&エフェクトエディタ
敵の配置や演出効果を設定する。

サウンドエディタ
タイトル等で使う曲を設定する。

これらの作業をステージごとに行って、組み合わせればひとつのゲームが完成するのだ。

■メインメニューについて



タイムアタックアイコン
タイムアタックにするステージと制限時間を設定。

カーソルスピード設定
カーソルのスピードを設定。
ヘルプのON/OFFを設定。

環境設定
壁紙とエディット中BGMの設定。

エディット
選んだステージの作成。

入れかえ
ステージデータを入れかえます。

コピー
ステージデータをコピーします。

消去
ステージデータを消します。

システムデータ更新ランプ
システムを変更すると点滅。

EXITボタン
ゲームエディットを終了します。

Eボタン
最終ステージを設定。

ハイスコアリセットボタン
保存されているハイスコアを消去できる。

フォント色選択ボタン
フォントの色を選択できる。

フォント設定ボタン
ゲームフォントの色を設定できる。

セーブについて
SAVEボタンを押すと書き換えられたステージデータとシステムデータが自動的にセーブされます。
バックアップRAM(カセット内部)にセーブできるデータ量の目安は、次のようになります。
5ステージすべて作ると考えると、その他のユーザーが自由に作れるエリアでは‥

- ●ペイントデータ：1～6までの分
- ●モデルデータ：5個
- ●ミュージックデータ：5曲

くらいのデータならばセーブすることができます。例えば、ミュージックデータを多くセーブしたいならば、ペイントやモデルデータを少し減らす必要があります。しかしこれは一応の目安ですので、データ内容によってはこれ以上セーブできるときもあり、これよりも少ない量しかセーブできないこともあります。

■各エディタ共通ボタンについて

EXIT
現在の画面でのエディットを終了し、前の画面に戻ります。

オールクリア
現在のエディタで作ったデータをすべて消せます。

アンドゥ
まちがった操作をしたときにひとつ前の状態に戻れる。

メモリー残量メーター
データをどれだけ記憶できるか表示するメーター。最初は黒で量が増えるごとに緑→黄色→赤に変化。

プレビュー(ビルドツールのみ)
画面で各設定を確認できる。

グリッド
(ペイント&モデルツールのみ)
基準の線を表示する。

ウインドウ
カーソルでつかんで移動させられる。
×ボタンで終了。

スクロールギア&ボタン
画面をスクロールするギア&ボタン。

■ヘルプについて

わからないボタンやアイコンがあったら、その上にカーソルを合わせてしばらく待ってみよう。すると画面の下から説明が現れるのだ。

ペイントツール

ペイントツール　**ポリゴンモデルのテクスチャやマップ、タイトルなどに使う絵を描くツールです。**

グリッドボタン　絵を描く画面に方眼の基準線を表示します。

縮小ボタン　エディット中の絵を縮小します。（拡大モード時）

拡大ボタン　エディット中の絵を拡大します。

パレットボタン
パレットウインドウを表示します。



ビューリセット
画面の倍率をもとに戻します。（拡大モード時）

DRAW(ドロー)ボタン
絵を描くためのツールウインドウが開きます。

COPY（コピー）ボタン
絵をコピーするためのツールウインドウが開きます。

SPECIAL（スペシャル)ボタン
ぼかしなど、特殊効果のツールウインドウが開きます。

LIBRARY(ライブラリー)ボタン
絵をコピーするためのツールウインドウが開きます。

TEX.（テクスチャ）ボタン
他のエリアにある絵をはりつけるツールウインドウが開きます。

透明色明滅ボタン
色の抜けている透明の部分を点滅させます。

カラー1・2
現在選んでいる色を表示します。（2種類まで）

パレットウインドウ　**色を作ってパレットに登録するツールです。ここから絵を描くときに使う色を選択したり、カラーピッカーから選んだ色やRGBで調整した色を登録したり、パレットにグラデーションを作ることができます。使用できる色は全部で32768色。その中で256色をパレットに登録しておけます。**

パレットリセット
パレットを初期状態に戻します。



パレットグラデーション
グラデーションを作成します。

グラデーションの作り方…
1.グラデーションさせたい色のひとつを選ぶ。
2.グラデーションボタンを押し、ふたつ目の色を選べば自動的にグラデーション完成。

カラー見本
現在選んでいる色の見本です。

カラーピッカー
ここで選んだ色がカラー見本に送られます。

カラー見本登録ボタン
見本の色をパレットに登録します。

DRAW（ドロー）

点、線、四角、円などが描けるツールです。ウインドウの上の段から線の種類、太さ、形と順に選んで絵を描きます。



ペン
しっかりとした輪郭の線が描けます。

ふで
輪郭がすこしぼやけた線が描けます。

スプレー
ふでよりもぼやけた線が描けます。

はけ
四角や円のなかをぬりつぶせます。

消しゴム
こすった部分だけ消すことができます。



太さ
4つの太さを自由に選べます。



直線
点と点を結ぶ直線が描けます。
1 最初の点を指定します。
2.次の点を指定すれば2点を結ぶ直線が描けます。

連続直線
点と点を結ぶ直線が連続して描けます。
1 最初の点を指定します。
2.次の点を指定すれば最初の直線が。
3 続けて点を指定すれば連続で直線が描かれていきます。

自由曲線
カーソルを動かした通りの線が描けます。

長方形
好きな形の長方形が描けます
1 最初の点を指定します
2 そのままカーソルを移動させると長方形が描かれますので、好きな大きさで決定しましょう。

楕円
好きな形のだ円が描けます。
1 円の中心を指定します。
2.そのままカーソルを移動させるとだ円が描かれますので、好きな大きさで決定しましょう。

楕円2
選んだ色でぬりつぶしただ円が描けます。

長方形2
選んだ色でぬりつぶした長方形が描けます。

例えば、ふででちょっと太い線の長方形を描くには…

1. まず1段目のふでを選びます。
2. 2段目で太さを選び、3段目の長方形を選んでカーソルを移動。
3. 最初の点を指定してAボタンを押したらそのまま移動して、大きさを決める。
4. 大きさが決定したら再びAボタンを押せば長方形の完成です。



ペイントツール

COPY（コピー） 指定した範囲の絵をコピーして、別の場所に移動したり、貼りつけるツールです。





コピー
指定した範囲の絵をコピーします。

移動
指定した範囲の絵を別の場所に移動します。

スタンプ
コピーした絵を連続して貼りつけます。

上書きモード
下地の絵の上にコピーした絵を貼りつけます

合成モード
コピーした絵を下地の絵と合成して貼りつけます。

例えば、コピーした絵を下地の絵の上に貼りつけるには…

1. ウインドウ1段目のコピー、2段目の上書きモードを選ぶ。
2. 長方形を描くのと同じように、コピーしたい範囲を指定する。
3. 貼りつけたい場所に移動してAボタンで決定する。



SPECIAL（スペシャル） **描いた絵を反転、回転させたり、グラデーション、ぼかしなどをかけられるツールです。**

反転
指定した範囲の絵を上下左右に反転させます。
（スティックを倒した方向に反転）



マスク
指定色にマスクをかけます。
マスクとは、指定した色の部分に何も描きこまれないようにすることです。

ぼかし 指定した範囲の絵をぼかします。

グラデーション
指定した範囲をカラー１からカラー2へなめらかに変化していく色をぬります。
（スティックを倒した方向に変化）

回転
指定した範囲の絵を好きな方向に回転させます。（スティックを倒した方向に回転）

LIBRARY（ライブラリー） **素材集から絵をコピーして貼りつけるツールです。**



内蔵ライブラリー
あらかじめ用意された素材集から絵をコピーして貼りつけます。
素材集には木目調のものや岩肌など、絵に描くのが難しい素材がそろっています。

ユーザーライブラリー
絵を一時保存して、貼りつけることができます。

TEX.（テクスチャ） **ライブラリーやサンプルゲームのテクスチャをコピーすることができます。**

ペイントツールでは書き込めない所（領域10以降）にも絵を登録することができます。



コピー
ライブラリーの絵を貼りつけます。

消去
指定範囲の絵を消します。

スタンプ 絵を連続して貼りつけます。

モデルツール

ポリゴンモデルを作るツールです。ここで自機や敵、アイテムなどのモデルを作ることができます。

メイン画面

隠すボタン 選択中のモデルを隠します。

グループ化ボタン 選択中のモデルをグループにします。

グループ化解除ボタン グループにしたモデルをもとにもどします。

グリッドボタン
方眼の基準線を表示し、移動と変形を一定単位にします。

ゴーストボタン
他のモデルを選択し、半透明で表示します。（マイキャラのシールドを作成するときに、マイキャラ用のモデルをゴースト表示させるとシールドのモデル作成がしやすくなります。）

MODIFY(変形)ボタン
モデルを移動、回転、変形するためのツールウインドウが開きます。

COPY（コピー）ボタン
モデルをコピーするためのツールウインドウが開きます。

TEX.（テクスチャ）ボタン
ポリゴンにテクスチャをはるためのツールウインドウが開きます。

LIGHT（ライト）ボタン
モデルに照明をあてるためのツールウインドウが開きます。

MODEL（モデル）ボタン
原型となるモデルを選ぶためのツールウインドウが開きます。



アクティブ枠
現在エディット可能なビューを示す枠です。エディットしたいビューにカーソルを合わせ、決定すれば枠は移動します。

視点回転ギア
ギアにカーソルを合わせてスティックを倒すとモデルが回転します。

頂点数表示

ポリゴン数表示
（※それぞれ最大100まで）

ビューリセット
視点が初期状態にもどります。

背景色決定ボタン
モデルの背景色を変えます。

固定ボタン
モデルの自動回転を止めます。

モデルナンバー
表示中のモデルナンバーです。

パースビューウインドウ **現在エディット中のモデルを遠近感をつけた視点で確認できます。**

モデル自由回転機能 **パースビューウインドウ内のモデルにカーソルを合わせて決定ボタンを押しながら、スティックを倒すと好きな角度からモデルを見ることができます。**

■モデル作りの流れ

①→②→③



サンプルモデルの中から、原型となるモデルを選ぶ。



モデルを変形させて、好きな形にする。



モデルにテクスチャをはったり、照明をあてて完成。

MODIFY（モディファイ）

モデルの移動、回転、変形ができるツールです。原型に選んだサンプルモデルを自由に変形させて、好きな形を作ってみましょう。ここでは他のツールと違い、Aボタンで頂点、ポリゴンなどの選択、Zボタンで実行になります。



1. ウインドウの1段目でモデルのどこを選択するか決定する。
2. 2段目でどの変形を行うか決定する。
3. 3段目で変形、移動などの方向を決定する。
4. 変形を行う。

頂点選択
選択をモデルの頂点単位で行います。

ポリゴン選択
選択をポリゴン（面）単位で行います。

部分モデル選択
選択をモデル（グループ）単位で行います。

全体モデル選択
エディット中のモデル全体を選びます。

移動
選択したものを移動させます。

回転
選択したものを回転させます。

拡大縮小(等比率)
選択したものを同じ比率で拡大縮小させます。

伸縮
選択したものをのばしたり縮めたりします。

変形縦方向のみ
変形の操作を縦方向のみ行います。

変形横方向のみ
変形の操作を横方向のみ行います。

制限なし
変形方向の制限を受けません。

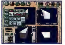
削除
選択したものを消します。

モデルツール

例えば、サイコロの形をしたモデルをのばすには…

1. サンプルモデルの中から正四面体を選びます。
2. 1段目の頂点選択、2段目の移動、3段目の制限なしを選びます。
3. のばしたい頂点をAボタンで選び、Zボタンを押しながらスティックを倒します。
4. 好きな形になったらZボタンを放してAボタンで決定すれば完成です。





モデルツール

COPY（コピー） **選んだモデルをコピーし、貼りつけることができます。**



通常コピー
選択したモデルを別の場所にコピーできます。

軸対称コピー
選択したモデルを軸対称の位置に反転コピーできます。(縦横軸)

反転コピー
選択したモデルを反転させてコピーできます。(縦横方向)

例えば、モデルを軸対称にコピーするには…

1. コピーしたいモデルを選びます。
2. 横方向ならY軸対称を。縦方向ならX軸対称を選びます。
3. 最後にZボタンを押すと、選んだモデルが軸対称の位置に反転コピーされます。



TEX.(テクスチャ) ポリゴンにテクスチャを貼るツールです。



テクスチャ貼り
テクスチャをポリゴンに貼ります。

テクスチャ設定
ポリゴンに貼るテクスチャを設定します。

例えば、選んだポリゴンにテクスチャを貼るには…



① モデルに使用するテクスチャを、ペイントツールで描いた絵の中から選び、設定します。(ひとつのモデルに対し64×32ドットのテクスチャ1枚を割り当てます)



② 選んだテクスチャの一部をタイルパターンとして登録します。ポリゴンに貼りつけるのはこのタイルパターンになります。(ひとつのモデルにつき16パターンまで登録可能)



③ Aボタンではりつけたいポリゴンを選び、Zボタンを押すとテクスチャが貼りつけられます。3Dスティックでテクスチャの位置を移動させることができます。Cボタンユニットでテクスチャを回転、またZボタンを押し続けた状態でCボタンユニットを押せばテクスチャの拡大・縮小ができます。絵が決まったらAボタンを押してはりつけ完了です。

テクスチャ設定 テクスチャ設定ボタンを押すと以下のウインドウが表示されます。



テクスチャ拡大表示
セットボタン
タイルパターン見本
タイル再設定ボタン
タイルパターン
上下&左右反転
タイルパターン登録ボタン

■テクスチャ登録のしかた

1. セットボタンを押すとペイントで描いた素材が表示されるので、使いたい素材を選ぶ。
2. テクスチャ拡大表示からタイルにする範囲を指定する。
3. タイルパターン見本を確認し、上下&左右反転などをして好きなパターンを作る。
4. タイルパターン登録ボタンを押せばパターンに登録される。

モデルツール

LIGHT (ライト) **モデルに照明をあてて影を作るツールです。ひとつのゲームにつき計30種類の照明をあてることができます。**



照明設定 **モデルのバックの光の色、照明の光の色・方向を設定します。**

モデルに左後下方から青い光をあてるには…



1. 照明位置下ボタンを押してから、左後下方ボタンを押す。
2. 照明光色設定ボタンを押し、カラーピッカーから青色を選ぶ。

照明マスク **照明をあてたくない面を設定します。**

1. ボタンでマスクしたいポリゴン、モデルを選びます。
2. Zボタンを押すとマスクがかかります。(解除もZボタンで)



MODEL（モデル） **原型モデルを選択するツールです。**



サンプルモデル
素材集のモデルをコピーします。

ゲームモデル
作成中の150個のモデルデータのモデルをコピーします。

ユーザーモデル
ユーザー用素材集のモデルをコピーします。

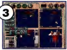
■サンプルモデルの選択について



サンプルモデルボタンを押して選択画面を表示します。



使いたいサンプルを選び、OKボタンを押すと原点にコピーされます。



コピーしたい場所に移動したらAボタンで決定。

■ユーザーモデルについて

自分で作ったモデルを一部セーブ&ロードできます。選択したモデルのみセーブすることもできます。

■ゲームモデルについて

現在作っている150個のモデルから好きなモデルを選んでコピーできます。

※テクスチャの扱いについて

選んだモデルにテクスチャがはられている場合、そのテクスチャをどうするか選ぶことができます。

テクスチャなしコピー
モデルの形だけコピーします。



テクスチャつきコピー
テクスチャをつけた状態でコピーします。

テクスチャ位置情報つきコピー
コピー先のテクスチャをはりつけた状態でコピーします。

モデルツール

ビルドツール・プレイヤー

ステージごとの自機や敵機、マップなどのあらゆるデータを組み立てるツールです。ゲームタイトルやエンディングなども、このツールで組み立てられます。

メイン画面の説明



PLAYER(プレイヤー)
自機や武器のエディタに移ります

ENEMY(エネミー)
敵機のエディタに移ります

TITLE(タイトル)
タイトルエディタに移ります。(ステージ1のみで設定)

MAP(マップ)
マップエディタに移ります。

LAYOUT(レイアウト)
敵の配置などのエディタに移ります。

ENDING(エンディング)
エンディングエディタに移ります。(最終ステージのみで設定)

TESTPLAY(テストプレイ)
テストプレイに移ります。

SOUND(サウンド)
タイトルやエンディング、ゲームオーバー時に流れる曲の設定を行います。

ビルドツール・プレイヤー

自機の機体と武器、敵の武器、爆発パターン、アイテムモデルの設定を行うツールです。



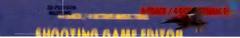
PLAYER(プレイヤー)ボタン
自機の機体や武器、初期高度を設定します。

ENEMY(エネミー)ボタン
敵の武器のグラフィックを設定します。

BLAST(ブラスト)ボタン
爆発のグラフィックを設定します。

ITEM(アイテム)ボタン
パワーアップアイテムなどのモデルを設定します。

※…枠にあるPAINTと書かれたボタンを押せば、直接ペイントツールに移行できます。



■プレイヤー

自機基本設定
自機のモデルや高度を設定します。

■画面説明



プレイヤー設定の手順



1. モデルプレビューを押して素材の中からモデルを選ぶ。(ここでマップ上でのサイズやアニメーション表示の有無などを設定。なおここから直接モデルツールに移行できます)
2. 半透明機能を設定する。(※半透明機能とは…自機を少しづつ透明にしたいときなどに使用する機能。初期状態→半透明をくり返すことも可)
3. 波しぶき、ブースト(スピードチェンジ時)、残機表示のグラフィックを設定する。
4. 自機初期高度(8段階)を設定し、振動パック設定(自機爆発時の振動、8段階)をすれば完了。(シールドを使用する場合は同様に登録)

照準設定 **照準やマークの絵を設定します。**



ビルドツール・プレイヤー

ショット設定

自機のショットの絵を設定します。



マズルフラッシュ・パターン
自機から弾が出るときのフラッシュ。

ショット
自機の弾の絵。

ちり・パターン
弾が障害物に当たったときのちり。

レーザー設定

自機のレーザーの絵を設定します。



レーザー
レーザーの絵。

フラッシュ
レーザーが発射されるときのフラッシュ。

ボム設定

ボム(大型爆弾)の絵を設定します。



残りボム表示

初期ボム数 0~3個。

ボム グラフィック設定。

振動パック設定
ボム使用時の振動を設定。

エネミー設定

敵の武器のグラフィックパターンを設定します。



ショットパターン
弾の絵を設定します。

レーザー1
主に地上の敵のレーザーの絵。

レーザー1フラッシュ
（レーザー1が発射するときのフラッシュ）

レーザー2
主に空中の敵のレーザーの絵。

ショットタイプ選択
設定する弾の種類を切り替えます。

※敵のショット（通常弾）のグラフィックは2種類用意でき、ショットタイプ設定で簡単に切り替えられます。

ブラスト設定

爆発のグラフィックパターンを設定します。



爆発タイプ選択
AとBの2種類を作っておける。

破片パターン
破壊したときに飛び散る破片の絵。計4種類。

爆発パターン
6種類の絵を組み合わせてアニメーションに。

爆発プレビュー
アニメの試写。

振動パック設定
爆発時の振動を設定。

アイテム設定

ショット、レーザー、ボム、シールド、1UP、ボーナス（2種類）のアイテムのモデルを設定します。



半透明設定
透明度変化を設定。

アイテム選択
現在エディット中のアイテムを表示。

ボーナス1スコア
6番目に設定してあるボーナスのスコア。

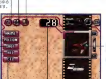
モデルプレビュー
エディット中のモデルの絵。

現在選択中のアイテムNO表示

ボーナス2スコア
7番目に設定してあるボーナスのスコア。

ビルドツール・エネミー

ビルドツール・エネミー **敵のアニメーション、動き、特殊効果などの設定を行うツールです。**



アニメ **素材から敵を登録したり、アニメーションやスケールを設定するツールです。**



敵の登録とアニメの作り方

1. 素材の中から敵にしたいモデルを選び、セットボタンを押します。(登録)
2. アニメオン・オフボタンをオンにして、パターン2を登録します。
3. さらにパターン3、パターン4を登録すれば1～4までのモデルをアニメーションできるようになります。(アニメーションスピードを設定すれば動く速度を変えられます)



スケール

自機のときと同様、敵の大きさの比率を決めるのがスケールです。

画面を確認しながら敵の大きさを決めましょう。（カメラ高度を変えながら確認できます。リセットで最初の値に戻ります）



モーション

敵の動きや高度を設定するツールです。



基本モーション設定
平面軌道や速度を設定。

特殊モーション設定
回転・拡大縮小・半透明に関する設定。

高度モーション設定　高度移動に関する設定。

基本モーション

フレームイン方向
上から登場するか、下から登場するかを選びます。



モーションタイプ設定
自由タイプか固定タイプかを選びます。

軌道スピード
敵の速度を設定。自由タイプ8段階、固定タイプ4段階。

発生＆自然死位置設定
敵が現れる位置と自然消滅する位置を設定。

軌道
固定タイプの軌道パターンを設定。



モーションナンバー選択
固定タイプのみ。3種類の動きを設定。

ビルドツール・エネミー

画面タイプ 軌道パターン

STOP
出現位置で止まったまま、背景と一緒に流れていきます。
STOP振幅・小
左右に小さく揺れながら、背景と一緒に流れていきます。
STOP振幅・大
左右に大きく揺れながら、背景と一緒に流れていきます。
STOP右移動
右に移動しながら、背景と一緒に流れていきます。
STOP左移動
左に移動しながら、背景と一緒に流れていきます。
STOP回転
円を描きながら、背景と一緒に流れていきます。
カーブ
大きくカーブしながら下降します。
蛇行・大
大きく蛇行しながら下降します。
蛇行・横
上下に蛇行しながら横方向に消えます。
回転カーブ
画面中央で回転した後、カーブしながら下降します。
停止退避Uターン
画面中央で停止した後、退避するようにUターンします。
下降Uターン・小
画面下まで下降した後、Uターンします。
下降Uターン・大
画面下まで下降した後、大きくUターンします。
鋭角上昇
画面下まで下降した後、急に切り返し斜め上へ移動します。
回転Uターン
画面中央で回転した後、Uターンします。
Uターン
画面上でUターンします。
停止退避
画面中央で停止した後、上に逃げます。
下降
画面下に直進します。
蛇行・小
小さく蛇行しながら下降します。
下降・中央停止
画面中央で一度停止し、再び下降します。
直角蛇行
蛇行・大の軌道を直角に曲がりながら下降します。
階段
直進と停止をくり返しながら階段状に下降します。
反転下降
画面中央まで下降した後、反転して上昇し、さらに反転して下降します。
横バウンド
バウンドしながら下降していきます。
バウンド
左右にバウンドしながら下降していきます。
特殊直進
出現後、自機に向かって直進しますが追尾しません。

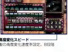
自動追尾1
自機に向かって移動します。
自動追尾2
自機に向かって直進と停止をくり返します。
自動追尾2
下降し、自機と横軸が合うと自機の方向に水平移動します。
退避
自機と反対側に退避しながら下降します。

固定タイプ 軌道パターン

STOP
出現位置で動きません。
左右・小
左右に小さく移動します。
左右・大
左右に大きく移動します。
上下・小
上下に小さく移動します。
上下・大
上下に大きく移動します。
半円・上小
小さな半円(上)を描くように動きます。
半円・上大
大きな半円(上)を描くように動きます。
半円・下小
小さな半円(下)を描くように動きます。
半円・下大
大きな半円(下)を描くように動きます。
回転・小
小さな円を描くように動きます。
横長回転
横長のだ円を描くように動きます。
回転・大
大きな円を描くように動きます。
8の字・横
横に8の字を描くように移動します。
8の字・縦
縦に8の字を描くように移動します。
W字
W字を描くように移動します。
M字
M字を描くように移動します。
三角
三角形を描くように移動します。
逆三角
逆三角形を描くように移動します。
ひし形
ひし形を描くように移動します。
四角
四角形を描くように移動します。

＊軌道パターンにある緑色の印は、敵の攻撃タイミングがΔのときの発射ポイントを意味します。

高度モーション **高度移動の変化を設定するツールです。自由タイプと固定タイプで異なります。**



高度変化開始キュー
高度変化開始位置を設定。

初期高度
敵の初期高度を設定。

最終高度

高度変化スピード
敵の高度変化速度を設定。8段階

高度変化なし
最後まで初期高度を維持します。

ループなし
最終高度まで来たら変化を止めます。

ループ
初期→最終、初期→最終…をくり返します。

ループバック
初期→最終→初期→最終…をくり返します。

変化後消滅
最終高度まで来たら消滅します。

変化後自然死
最終高度まで来たら自然死します。

直線変化
高度を直線的に変化させます。

サインカーブ
高度をサインカーブ軌道で変化させます。

※固定タイプの場合は基本モーションで設定した3種類の動きをする高度のみ設定します。



拡縮モーション設定 **敵の拡大縮小・回転・半透明に関する設定をします。**

■拡縮モーション設定



拡縮開始キュー　拡縮の開始位置を設定。

初期縮尺　発生時の縮尺を設定。

ループ設定　ループパターンを設定。

拡縮スピード
拡大縮小のスピードを設定。

最終縮尺　最終縮尺を設定。

■回転モーション設定



回転開始キュー
回転開始位置を設定。

初期角度
発生時の角度を設定。

ループ設定
ループパターンを設定。

最終角度
最終角度を設定。

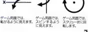
ローテーション
回転方向を設定。

回転スピード

機首方向設定

アクシス設定　回転軸を設定。

回転軸とは…



X軸回転：ゲーム画面では、転がるように見えます。

Y軸回転：ゲーム画面では、スピンするように見えます。

Z軸回転：ゲーム画面では、スクリュー状に回転します。

ビルドツール・エネミー

透明度変化モーション設定



透明度変化開始キュー
変化開始位置を設定。

初期透明度
発生時の透明度を設定。8段階

ループ設定
ループパターンを設定。

最終透明度
最終透明度を設定。8段階

透明度変化スピード
透明度変化速度を設定。

ショット

敵の攻撃パターンを設定します。



ショットタイプ　ショットの種類を設定します。

ショットナンバー
設定したいショットの番号を指定します。(全3種類)

タイミング
弾を発射するタイミングを設定します。▲に設定すると軌道上に設定された発射ポイントで弾を撃ちます。

スピード
弾の速度を設定します。

発射位置
機体から弾が発射される位置を設定します。

弾丸発射方向
弾を撃つ方向を設定します。

弾道バリエーション
弾数と弾道を設定します。



サウンド
敵を吐き出すときの音を設定します。

■ショット弾道パターン

- **1方向**
  1発撃ちます。
- **2方向**
  2発同時に撃ちます。
- **3方向A**
  3発同時に撃ちます。
- **3方向B**
  3方向Aより、間隔を広く発射します。
- **5方向**
  5発同時に撃ちます。
- **5方向B**
  5方向Aより、間隔を広く発射します。
- **8方向**
  上下左右、斜めの8方向、同時に発射します。
- **回転ばらまき**
  時計回りに弾をばらまきます。
- **ばらまき**
  弾を拡散させて発射します。
- **直下5方向**
  5発同時に発射され、並んだまま飛びます。
- **左右**
  左右、同時に発射します。
- **分裂5方向**
  1発発射され、5発に分裂します。
- **4方向**
  4発同時に撃ちます。
- **直線4連射**
  4発の弾を連射します。
- **上下左右**
  上下左右、同時に発射します。

■ショット設定の手順

1. ショットナンバーを選ぶ。
2. ショットタイプを選ぶ。
3. タイミングを設定する。このとき弾であればスピード（8段階）と弾道バリエーション（15種類）、弾丸発射方向（3種類）も設定する。敵であればモデル&サウンドも設定する。
4. 残りのショットナンバーも登録したら完了。

ヒット　敵の耐久力などの設定をするツールです。

ヒットポイント
敵の耐久力を設定します。（16段階、無敵当たり判定なし、無敵当たり判定あり、スイッチ用キャラ〔自機にぶつかると破壊するキャラ〕のどれか）

ロックオン対象オン・オフ
敵をロックオンさせるか設定します。



衝突判定設定
当たり判定の中心とサイズを設定します。

ヒットチェックエディット画面

サイズ　当たり判定のサイズを設定。

ビュー設定
※リセットでもとの場所に。ゼロで座標の中心に移動します。



当たり判定範囲表示
回転している四角が当たり判定範囲。

その他（ETC）　敵が破壊したときの設定をするツールです。

爆発サイズ
敵の爆発サイズを設定します。（3段階）

爆発タイプ
プレイヤーエディットで設定した2種類の爆発タイプを設定します。

破片オン・オフ
爆発時の破片の有無を設定します。

ステージクリア
倒すとステージクリアかどうかを設定します。

アイテム
敵を倒したときに出すアイテムを設定します。



爆発パターン
爆発回数を設定します。（4段階）

追加効果音設定
爆発音とともにならす効果音を設定します。

スコア
敵を倒すと加算されるスコアを設定します。

発生キャラクター設定
倒したときに発生する敵を設定します。

連鎖自然死キャラクター設定
連鎖死の引き金になる敵を設定します。（引き金になったキャラクターが死亡すると、設定しているキャラクターも連鎖死します）

ビルドツール・マップ

地上マップのテクスチャや当たり判定、特殊効果の設定をするツールです。

メイン画面説明

プレビュー
ゲーム画面でマップを確認します。

プレビューオール
ステージの最初からマップを確認します。



TEX.(テクスチャ)設定ボタン
マップのテクスチャを設定します。

HIT(ヒット)設定ボタン
マップの当たり判定を設定します。

TRANS(トランス)設定ボタン
マップの透明度を設定します。

EFFECT(エフェクト)設定ボタン
スクロール状態などマップの特殊効果を設定します。

LOOP(ループ)設定ボタン
マップのループを設定します。

SCALE(スケール)設定ボタン
マップの大きさを設定します。

テクスチャ設定

テクスチャを貼る手順



1. ウインドウでコピーかスタンプを選ぶ。



2. ペイントで描いた素材の中からマップに使いたい素材を選ぶ。



3. マップに貼りつければOK。



コピー
テクスチャをマップにコピー 。

消しゴム
指定した範囲のマップを消去。

スタンプ　テクスチャをマップに連続してコピー。

※枠にあるPAINTと書かれたボタンを押すと直接ペイントツールに移行できます。

ヒット設定

背景に当たり判定をつけます。



1つずつ設定。（指定した列を1つずつ設定）

先の部分すべてを設定。（指定位置から先をすべて設定）
※マップを全体的に波立たせたときに、自機がマップと衝突するといった設定が可能になります。

透明度設定

マップの透明度を8段階で設定します。



1つずつ設定。（指定した列を1つずつ設定）

先の部分すべてを設定。（指定位置から先をすべて設定）

エフェクト

マップの特殊な動きを設定します。



先の部分すべてを設定。
指定位置から先をすべて設定。

1つずつ設定 （指定した列を1つずつ設定）

エフェクトタイプ設定
効果なしのスクロールか平面&立体の縦、横、縦横波、そして平面の横波&立体の縦横波を組み合わせた波のどれかを設定。

エフェクト強度設定
8段階。

エフェクトスピード設定 8段階。

エフェクト周期設定
4段階。

エフェクト初期凹凸設定
初期状態での凹凸を設定します。4段階。

ループ設定

テクスチャを貼りつけたマップのくり返しを設定をします。



ループエンド設定
ループの折り返し点を設定。

ループスタート設定
折り返し後のスタート位置を設定。

ループ設定の手順

例えば、マップの2から25をループさせるには…



1. 2をループスタートに設定する。



2. 25をループエンドに設定すればOK。

スケール

マップのスケール（大きさ）を設定します。



カメラ高度チェック
カメラの高度を変えて確認します。

マップスケール 8段階。

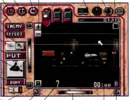
ビルドツール・マップ

ビルドツール・レイアウト（敵機）

このツールでは…
●ステージ上への敵キャラクターの配置
●演出効果（ウインドウを出したり、カメラアングルを変えたりする）の設定を行います。

ビルドツール・レイアウトでの基本
●作業は自機の進行方向と同じく、右にスクロールしながら進めていく。
●30分の1秒を1フレームとし、敵や演出効果は1フレーム単位で配置できる。

■ビルドツール・レイアウト(敵配置編)



プレビュー
設定中のフレームからプレビューします。

プレビューオール
ステージの最初からプレビューします。

敵配置数ゲージ
ビュー内に配置されている敵の数。

背景色設定ボタン
ビューの背景の色を変えます。

敵配置
敵の配置、コピー、削除をします。

ビュー切り替え
上面、側面ビューをきりかえます。

敵総配置数表示
ステージに配置している敵の総数を表示。

エフェクト(演出効果)設定
演出効果の設定、コピー、削除をします。

ビュー拡大縮小ボタン
ビューを拡大縮小します。

敵選択モード
設定した敵の選択を行います。

配置位置設定モード
新たに敵を置く位置を設定します。

PUTボタン
新たに敵を配置します。

配置用敵設定
新たに配置する敵のモデルを選びます。

敵エディター呼び出しボタン
ここから直接、敵エディターを呼び出せます。

敵高度固定ボタン
敵を置く高度を初期高度に固定。

ビューリセットボタン
ビューを初期状態にもどします。

フレームスクロールギア
フレーム数を自由に動かします。

横回転ギア
敵配置を見る角度を変えます。

フレームスキップボタン
フレーム数を5秒ずつ動かします。

フレーム数表示
ステージスタートから現在位置に到達するまでのフレーム数。

時間表示
ステージスタートから現在位置に到達するまでの時間。



ビュースクロールボタン
ビューの範囲を上下に動かします。

ビュースクロールギア
ビューの範囲を自由に上下します。



レイヤー表示ランプ
表示状態のときランプが点きます。

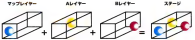
レイヤーアクティブボタン
マップ、A、Bの中からアクティブレイヤーを選びます。

レイヤー表示切替えボタン
アクティブでないレイヤーの配置物を半透明で表示します。

レイヤーシステム解説

■レイヤーシステムとは

デザエモン3Dでは、ステージ中に敵を配置する空間が仮想的に3つに分かれています。
ゲームではその3つの空間を合成して1つのステージにしています。



この空間のことをレイヤーといいます。3つのレイヤーのうち、1つ目にマップが張り付いており、このレイヤーをマップレイヤーと呼びます。その他のレイヤーはAレイヤー、Bレイヤーという名前がついています。

レイヤーを使うことで、空中を移動する巨大な構造物などを作ることができますが、初心者の方はまずマップレイヤーのみを使ってゲームを作ると良いでしょう。

■レイアウトエディタでのレイヤーの扱い

●3つのレイヤーの内、1つがアクティブ状態になっており、敵の配置・コピー・削除はアクティブ状態になっているレイヤーに対してのみ行われます。

●アクティブ状態になっていないレイヤーの敵は、基本的に表示されません。
ノンアクティブのレイヤーの敵を見たいときは、レイヤー切り替えボタンの下についているボタン(可視化ボタン)を押すと、半透明で表示されます。
しかし、そのレイヤーにいる敵を選択はすることはできず、中心点も表示されません。

■レイヤー切り替えボタン

3つのレイヤーを切り替えるためのスイッチです。
初期状態は巻物マークのレイヤー(マップレイヤー)がアクティブ状態になっています。



ビルドツール・レイアウト（敵機）

敵を配置する空間をレイヤーと呼びます。マップがはりつけてあるレイヤーをマップレイヤー、その他をAレイヤーBレイヤーと呼び、これら3つのレイヤーが組み合わせてひとつのステージになります。3つのレイヤーを使いこなせば空中を移動する巨大建造物なども作れますが、初心者はマップレイヤーのみでゲームを作ると良いでしょう。

■レイヤーの基本

- ●3つのレイヤーのうちエディットができる、つまりアクティブになっているのはひとつです。このアクティブレイヤーのみ配置、コピーなどができます。
- ●アクティブレイヤーの切り替えはレイヤー設定ボタンで行います。
- ●アクティブになっていないレイヤーの敵は通常表示されません。見たいときはレイヤー設定ボタンの下にある表示切り替えボタンをオンにしてください。ただしアクティブレイヤー以外にいる敵は選択できず、中心点も表示されません。

■ビューの見方

高度の区切り
明いグレーのラインが高度の境界線です。

ビューエリア
配置した敵モデルを遠近感をつけずに表示しています。

敵モデルと敵モデルの中心点
配置した敵には中心点が表示されます。自機に向かって飛んでくる敵は左向きで緑色の矢印。逆向きに飛ぶ敵は右向きでオレンジ色の矢印。動かない敵は黄色の正方形で表示されます。



地表線
サイドビュー（横からの視点）のとき、赤の半透明ライン。追加トップビュー（上からの視点）のとき、地表の中央が赤の半透明ライン。

自機の高度
サイドビューのとき、自機と同じ高度（ショットが当たる高度）は黄色の半透明ライン。

■敵配置の手順



1.配置位置設定モードにしてカーソルで十字をつかみ、敵を置きたい位置に移動します



2 配置用敵設定を押して、配置したい敵モデルを選びます



3 PUTボタンを押すと敵が配置されます

■配置した敵の移動、コピー、削除の手順

1.ENEMYと書かれた敵配置ウインドウを表示させます。
2.移動、コピー、削除のいずれかのコマンドを選び、移動、コピーの場合は移動選択ボタン。(縦方向のみ、横方向のみ、制限なしのどれか)を押します。
3.敵を選択します。(このとき1体だけならカーソルをモデルに合わせてAボタンを押せばOK。複数の場合はAボタンを押したままで選択したい敵をすべて囲んでしまえば、範囲のなかにいる敵をすべて同時に選択できる)
4.Zボタンで実行。
(※コマンド選択と敵選択はどちらが先でもOK)



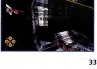
■配置した敵のデータを見る

敵にカーソルを合わせると点滅します。この状態でRボタンを押すと、その敵のデータウインドウが表示されます。



■プレビューについて(補足)

プレビュー中、Cボタンユニットの左で停止、下で一時停止、上で再生、右でコマ送りができます。またCボタンユニットの左でプレビューを中止させると、その中止した時点のフレーム付近をエディットできます。



ビルドツール・レイアウト（エフェクト）

音楽の設定やレイヤーのスクロール速度などをフレーム単位で設定します。

ウインドウの説明



フレーム情報アイコン
そのフレームでのエフェクト設定の有無を示します。



エフェクト移動
配置したエフェクトを別のフレームに移動します。

エフェクトコピー
配置したエフェクトを別のフレームにコピーします。

エフェクト設定
エフェクトの設定、修正を行います。

エフェクト消去
エフェクトを消去します。

フレーム削除　選んだフレームを削除します。

フレーム挿入　新しいフレームを挿入します。

エフェクト設定効果一覧

効果音設定
効果音の設定、ループの設定(開始&停止)、音量設定。

音楽設定
音楽の設定、開始&停止の設定。

顔窓設定
ゲーム中に表示させるウインドウの設定。

マップレイヤースピード
マップレイヤーのスクロール速度設定。

Aレイヤースピード
Aレイヤーのスクロール速度設定。

Bレイヤースピード
Bレイヤーのスクロール速度設定。

振動パック設定
振動パックのゆれの大きさを設定。

高度変化設定
自機の高度変化と変化する速度を設定。

自機表示設定
自機の表示、非表示を設定。

当たり判定
自機を無敵にするかどうかを設定。

波しぶき設定
波しぶきの表示を設定。

ステージクリア設定
ステージクリアになるポイントを設定。

デモンストレーション設定
デモシーンの開始と終了を設定。
(※デモモードをオンにするとステージクリアしてもクリア表示&クリア時の音楽が出ないようになります)

背景テクスチャー設定
マップのうしろの背景の絵を設定。

背景スクロール設定
背景の動きの方向と速度を設定。

カメラアングル設定
カメラの上下角度とそこに向く速度を設定。

カメラ回転角度設定
カメラの左右角度とそこに向く速度を設定。

カメラズーム設定
カメラのズームの度合いと速度を設定。

フォグ設定
フォグ(霧)の色と度合いを設定。

ビルドツール・レイアウト(エフェクト)

エフェクトの検索

エフェクトアイコンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、次にエフェクトが設定されているフレームまでスキップします。Bボタンを押すとひとつ前のフレームまでスキップして戻ります。さらに左上の鉄板型をしたアイコンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、いずれかの演出効果が設定されているフレームまでスキップします。(Bボタンでひとつ戻る)

ウインドウの設定

ゲーム中、画面に表示するウインドウを設定します。

顔窓ナンバー 選択中の顔窓の番号。

すでに設定されている顔窓の数。

顔窓表示
顔窓を表示する設定。



顔窓消去
顔窓を消去する設定。

全顔窓消去
画面中の顔窓を全て消去します。



表示テクスチャ設定
表示するテクスチャを設定します。

表示位置設定
表示する位置を設定します。

顔窓表示方法設定
顔窓をすぐ表示するかゆっくり表示するかの設定。

半透明設定
顔窓の不透明、半透明を設定します。

※顔窓は1フレームにつき40個同時に表示できます。

Click



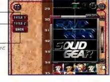
●緑色のカーソルを動かして顔窓を表示したい位置まで持っていき、決定ボタンを押して下さい。

ビルドツール・ゲームタイトル他

タイトルの絵や画面効果の設定を行います。タイトル画面は背景とタイトル用の2枚の絵を重ね合わせて、そこに自機モデル表示する形式になっています。（※タイトルの設定はステージ1でしかできません）

メイン画面の説明

ここから直接ペイントツールへいけます。



タイトル1設定

タイトル2設定

バック（背景）設定
背景の絵を選び、表示させるかどうか設定。

タイトル設定



回転設定
回転方向の設定。（右回転、左回転、なし）

フレームイン設定
画面に入ってくる方向の設定。（8方向、なし）

縦拡縮設定
縦幅の拡大縮小の設定。（拡大、縮小、なし）

横拡縮設定
横幅の拡大縮小の設定。（拡大、縮小、なし）

明滅設定
タイトルの明滅設定。（オン、オフ）

透明度設定
タイトルの透明度設定。（4段階）

3D波設定
波打たせる方向の設定。（縦波、横波、縦横波、なし）

ビルドツール・サウンド

ビルドツールメイン画面にあるサウンドボタンを押すと、タイトル表示時、エンディング、ステージクリア時、ゲームオーバー時、SE(ゲーム中の効果音。リアル、コミック、ニンジャの3種類より選択)の設定ができます。



ビルドツール・エンディング

エンディングはペイントで描いた素材の中で指定した領域を、背景の上にスクロールさせた、いわゆるエンドロールになります。

エンディングタイプ設定
エンドロールの背景をゲーム画面か一枚絵に設定します。



エンドロール始点終点設定
エンドロールに使うグラフィックの始点と終点を設定します。

ビルドツール・テストプレイ

ステージごとのテストプレイを行います。ヒットチェックをオンにすれば当たり判定ありで。オフなら当たり判定なし、つまり無敵状態で確認ができます。

ミュージックツール

ミュージックツール　ゲーム中で使うあらゆる曲を作曲するツールです。

■メイン画面説明



ベーストラック
ベーストラックの設定画面へ移ります。

コードトラック
コードトラックの設定画面へ移ります。(内部トラック×3)

ドラムトラック
ドラムトラックの設定画面へ移ります。(内部トラック×3)

トラック1～4
各トラックの設定画面へ移ります。

EDIT(エディット)
音符の設定・編集を行います。

MIXER(ミキサー)
各トラックの音量を設定します。

ベーストラック

コードトラック

ドラムトラック

曲番表示
現在エディット中の曲の番号を表示します。

ループ設定ボタン
ループの始めと終わりを設定します。

再生オンオフランプ
点灯中のトラックのみ再生します。

コード表示
伴奏の音の高さを設定。

小節情報ゲージ
ループ部分を黄色で表示します。

トラック情報
音符の有無を表示します。

ニッコリ君
伴奏の雰囲気を切り替えます。(5段階)

リズム君
伴奏のリズムを切り替えます。(9段階)
リズムのパターンを切り替えます。(4種類)

ループ再生オンオフボタン
1小節だけくり返し演奏します。

再生(停止)ボタン　曲を再生(停止)します。

小節送りボタン　ひとつ後の小節に送ります。

小節戻しボタン　ひとつ前の小節に戻します。

テンポゲージ　曲のテンポを示すゲージです。

ウインドウ説明





設定
譜面に音符を置きます。

置換
音色を別の音色に置きかえます。

移動
指定した範囲の音符を動かします。

コピー
指定した範囲の音符をコピーします。

消去
指定した範囲の音符を消します。

■トラックエディット画面説明



初心者ボタン(リズム君オン時のみ)
コードに合う音だけを置きます。

リズム君縮小ボタン
リズム君の表示を小さくします。

全体画面
全体画面に戻ります。

ソロ再生・オンオフ
表示中のトラックのみ演奏します。

音色メニュー
音色を選びます。(全50種類)

楽譜拡縮
楽譜を拡大縮小します。

音符のばし
音符をのばすモードに移ります。

小節情報ゲージ
現在エディット中の小節を表示します。

強さ設定　音の強さを設定します。(4段階)



ドラムパターン表示
ドラムトラックのみ。
現在選択中のドラムパターンを表示します。
全5種類。

ミュージックツール

曲作りの流れ　**曲作りは以下のような流れで進みます。**

①→②→③



作りたい曲の番号を指定する。



各トラックの音を小節ごとに組んでいく。(このときベース、ドラムなどのリズムから作ると組みやすい)



すべての小節が組み終わったら再生し、ミキサーで音量などを調節すれば完成。

トラックでの曲作りの手順

①→②→③→④



エディットウインドウで設定モードにして、作りたいトラック&小節を選ぶ。



音色と音の強さを選び(ドラムトラックでは強さのみ)、譜面の上にカーソルを移動する。



Zボタンで音を確認しながら音符を置いていく。



移動、コピーなどを使って音符の流れを作ったら再生して確認する。
以上の作業をくり返す。

トラックでの曲作りの基本

●コードトラック、ドラムトラックでは3つの内部トラック(変更はRボタンを押すかトラックボタンを押せばOK)を使うことで、最大3つの音を同時に鳴らすことができます。
ただし、リズム君(自動伴奏機能)を使っている小節では、ベース・コード・ドラムのパートを自分で作ることはできません。

リズム君

このミュージックツールでは初心者の方でも簡単に、曲作りができるようにリズム君という機能があります。リズム君をオンにするとベース、コード、ドラムの各トラックが自動演奏してくれます。それに合わせてメロディを付ければ簡単に曲ができてしまうのです。

自動演奏のパターンは…

- ●ベース音のオンオフ
- ●コードの種類、伴奏の雰囲気（ニッコリ君）の切り替え
- ●リズムのパターン、雰囲気（リズム君）の切り替え

を組み合わせれば何種類も設定できます。

さらにリズム君をオンにすることでトラックエディタ画面に初心者ボタンが表示されます。この初心者ボタンをオンにしておけば、コードに合った音だけを置くことができるのです。

ミキサー

各トラックの音量やエコーなどの設定をします。

再生ランプ
このトラックを演奏するかどうか設定します。
（ただしこの設定はミュージックツール内のみ）





パン設定
左右の音量バランスを設定します。

ボリューム調節バー
各トラックの音量を調節します。

エコーゲージ
エコーをかける度合いを表示します。

リセット
各設定を初期状態に戻します。

コンテストについて

デザエモン3D ユーザーゲームコンテスト 開催!!

デザエモン
DEZAEMON
自分で創る3Dシューティングゲーム

オリジナルゲームのコンテストを実施します。
優秀作品には豪華賞品をプレゼント！
自分流ゲームデザイナーになって、
どんどん応募しよう!

応募方法

- 『デザエモン3D』で作ったオリジナルゲーム（作成面数は何面でも可。デモのみでも可。）をVHSビデオに撮り、企画意図・設定資料（できれば）とともに下記までお送り下さい。
- タイトル名・住所・氏名・年齢・電話番号・職業を書いた物を忘れずに同封して下さい。
- 複数応募の場合は必ず全てのタイトル名と合計タイトル数を記入して下さい。

資格

『デザエモン3D』ユーザーなら誰でもOK！

注意点

- 著作権を侵害する作品は審査の対象外となりますので、ご応募はご遠慮ください。
- 公序良俗に反する作品の提出もご遠慮下さい。
- 予選通過作品につきましては　カートリッジをお借りいたしますので、結果通知までデータを保存しておいて下さい。
- 応募作品の著作権は（株）アテナに帰属させていただきます。
- 提出された作品（ビデオ）の返却はいたしませんのでご了承いただけますようお願いいたします。

発表

入賞者に直接通知いたします。

締切

1999年1月10日（日）当日消印有効。

送り先・お問い合わせ

〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6
株式会社アテナ　広報室　デザエモン3Dコンテスト係
電話03-5379-4288（平日：月・水・金曜日午後2時～午後6時）

オフィシャルガイドブックのご案内

アテナ公式 **デザエモン3D・完全マニュアル**

好評発売中!

予価：1,300 円（税別）
発行：（株）イーグルパブリシング
電話：03-3463-7295
発売：（株）高須企画

使用上のご注意

⚠ 警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠ 注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

980511

この64（ロクヨン）マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、
放送方式などが異なりますのでご使用できません。

Athena

株式会社アテナ

〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6 TEL.03-5379-4288 (月・水・金,14:00〜18:00に受付)